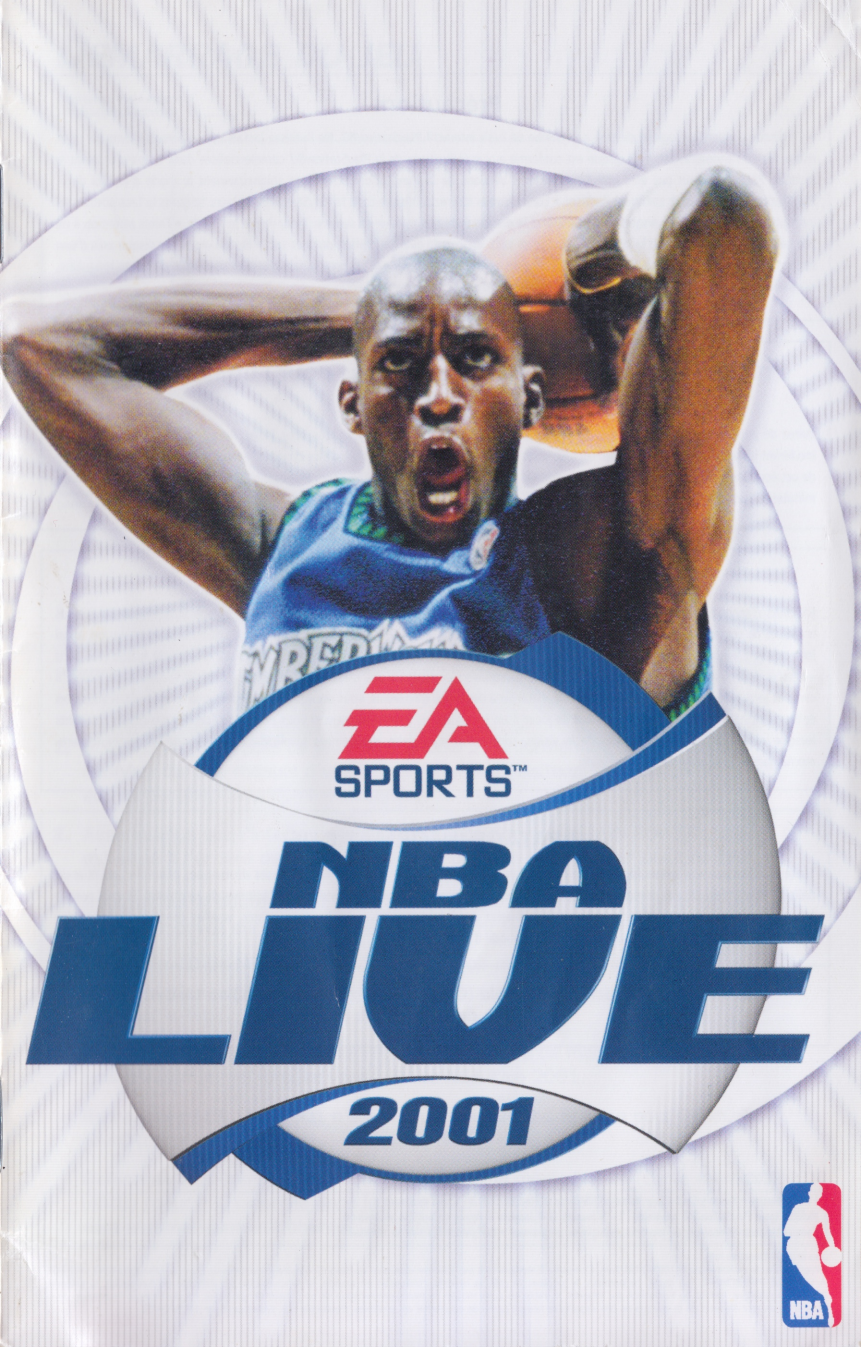

EA
SPORTS™
NBA
LIVE
2001
NBA

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

En cours d'utilisation, faites des pauses d'environ quinze minutes toutes les heures. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée et à bonne distance de votre écran de télévision, aussi loin que le cordon de raccordement le permet. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à diverses stimulations lumineuses . Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Même si vous n'avez jamais été sujet à des crises d'épilepsie, vous pouvez être épileptique sans le savoir. Si vous êtes épileptique, consultez votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo, ou immédiatement si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : vertige, troubles de la vision, contraction musculaire, mouvement involontaire, troubles de l'orientation, perte momentanée de conscience ou convulsion.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

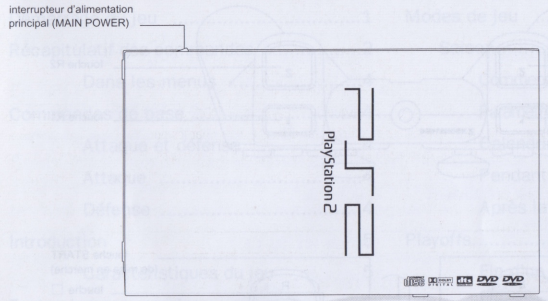
Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

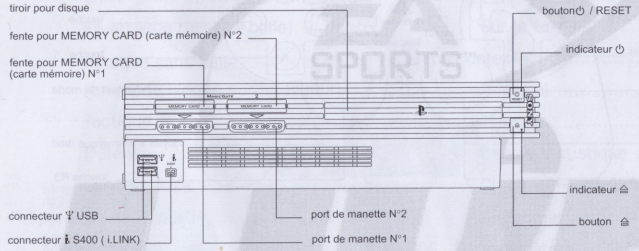
SLES-50023

1 ou 2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 475KB minimum
Multitap (pour PlayStation®2) adaptable : 1 – 5 Joueurs (6–8 Joueurs = deuxième multitap nécessaire)
Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration

Jeu © 2001 Electronic Arts.
Programmes de bibliothèque © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. UNIQUEMENT DESTINE A L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la revente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, l'utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution, l'extraction de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée. Publié par EA. Développé par EA SPORTS.

DEMARRAGE DU JEU



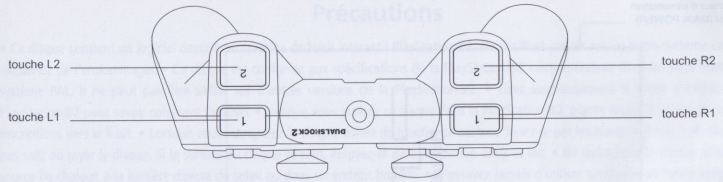


1. Installez votre console de jeu PlayStation® 2 conformément aux consignes données dans le manuel d'utilisation. Branchez vos manettes de jeu et autres périphériques comme indiqué.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER), qui est situé à l'arrière de la console, est en position ALLUME (en position ON).
3. Appuyez sur le bouton RESET ⏻. Lorsque l'indicateur d'alimentation ⏏ est allumé, appuyez sur le bouton ⏏, afin d'ouvrir le tiroir pour disque.
4. Insérez le CD de NBA Live 2001 dans le tiroir pour disque, la face portant les inscriptions vers le haut. Appuyez de nouveau sur le bouton ⏏ pour refermer le tiroir.
5. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous à ce manuel afin d'obtenir plus d'informations lorsque vous utilisez NBA Live 2001.

   Remarque : NBA Live 2001 n'est compatible qu'avec la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1.

   Remarque : La configuration sauvegardée sur la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PS2) insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 sera automatiquement chargée au démarrage.

RECAPITULATIF DES COMMANDES



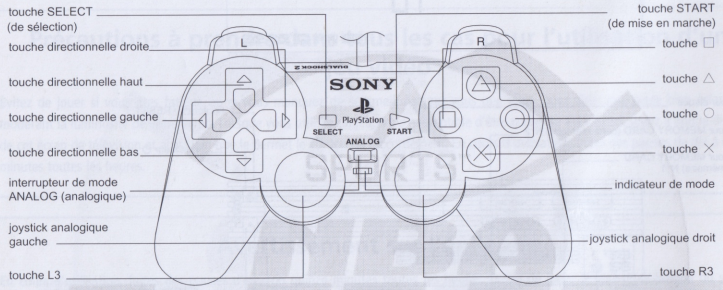


TABLE DES MATIERES

Démarrage du jeu 1
Récapitulatif des commandes 2
Dans les menus 4
Commandes de base 4
Attaque et défense 4
Attaque 4
Défense 4
Introduction 5
Caractéristiques du jeu 5
Toutes les commandes 6
Entre-deux 6
En attaque (avec la balle) 6
Attaque sans balle (en mode bloqué sur un joueur) ..7
Tactique 8
Défense 8
Lancers francs 8
Préparation de la partie 8
Menu principal 8
Paramètres du Menu principal 9
Jouer un match d'exhibition 9
Choix équipe 10
Commandes de jeu 11
Cinq de départ 12
Comment jouer 13
Entre-deux 13
Ecran de jeu 13
Horloge des 24 secondes 14
Fautes 14
Lancers francs 14
Fin du quart-temps 15
Fin du match 15
Menu Pause 16
Modes de jeu 17
Saison.....17
Commencer une nouvelle saison 18
Paramètres de Structure de ligue 18
Calendrier 19
Pendant la saison 20
Après la Saison régulière 20
Playoffs.....20
Fin d'un match de Playoffs 21
Fin du tour 21
Un contre un 22
Sur le terrain 22
Menu contextuel 23
Principal 23
Effectifs 23
Centre statistique 26
Charger / Sauvegarder 27
Supprimer un fichier 27
Paramètres 28
Menu 29
Stratégie 30
Retour.....32
Suite.....32
Générique 32
La Musique de NBA Live 2001 32
Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection. 33
Avertissement 33
Garantie limitée 33
Retour après la garantie 34

Dans les menus

Mettre une option en surbrillance	Touches directionnelles **HAUT** / **BAS** ou ,joystick analogique gauche
Changer d'option de menu	Touches directionnelles **GAUCHE** / **DROITE** ou touche ■ ou ,joystick analogique gauche.
Passer à l'écran suivant	Touche **START** (de mise en marche)
Annuler et retourner à l'écran précédent	Touche ▲
Changer de côtés, d'options, de Mode ou de paramètres	Touche **R1** ou **L1**
Menu contextuel	Touche ●
Menu d'aide	Touche **SELECT** (de sélection)
Choisir / Accepter	Touche ✖

COMMANDES DE BASE

Apprenez les commandes de base de NBA Live 2001 et "rentrez dans le jeu".

Attaque et défense

Diriger le joueur	Touches directionnelles ou joystick analogique gauche
Course rapide	Touche **R1**

Attaque

Tir	Touche ●
Passe	Touche ✖

Défense

Changer de joueur	Touche ✖
Intercepter la balle	Touche ■
Repousser	Touche ●
Sauter	Touche ▲

Remarque : NBA Live 2001, en plus de ces mouvements de base, comprend de nombreuses commandes améliorées qui peuvent contribuer à changer l'issue d'une partie. Pour davantage d'informations sur toutes les commandes de jeu, reportez-vous à la rubrique Toutes les commandes p. 6.

INTRODUCTION

Plus qu'un simple jeu

EA SPORTS™ est fier de vous présenter NBA Live 2001. La meilleure simulation de basket franchisée arrive Live sur votre console PlayStation®2 et vous fait découvrir toute l'intensité et la folie des matchs de la NBA, ainsi que plein d'autres choses. Contrôlez le poste ou survolez le panier avec de nouveaux mouvements : alley-oops, 180°, shoots en extension et bien d'autres. Grâce aux nouvelles animations comme les réactions des joueurs, de nouvelles séquences sur le banc, des commentaires encore plus réalistes et de nouvelles animations du public, NBA Live 2001 vous plonge au cœur même de l'action, avec un niveau d'intensité et de réalisme encore jamais atteint. Vous allez pouvoir vivre l'expérience NBA à 100%. NBA Live est là.

Caractéristiques du jeu

La simulation de Basketball la plus réaliste sur PlayStation®2

- La nouvelle technologie Scanner 3D a permis d'obtenir à partir de modèles, des visages incroyablement détaillés et des textures de peau semblables à la réalité.
- Stade ultra réaliste avec des détails incroyables que ce soit pour les graphismes des spectateurs ou ceux des joueurs sur le banc de touche.
- Découvrez les personnalités et les émotions des joueurs, regardez les discuter les décisions de l'arbitre, encourager leurs coéquipiers et se réjouir après qu'un "méchant" dunk ait été mis.

De toutes nouvelles transitions

- Avec notamment les séquences animées sur le banc de touche, les réactions après les paniers, les interactions entre les joueurs et les nombreuses manifestations de joie des joueurs après les matchs.

De toutes nouvelles sensations de jeu

- Faites la loi sur le parquet et découvrez ce que jouer avec les légendes du basket veut dire.
- Avancez dos au panier et faites votre choix entre les différentes combinaisons possibles : alley-oop, bras roulé, demi-tour (180°) et tirs en extension.
- Jouez des coudes pour trouver une bonne position, puis achevez votre adversaire en lui dunkant dessus.

Voix

- Grâce aux nouveaux commentaires vous disposerez d'informations pertinentes et intéressantes, vous découvrirez aussi les analyses de fond et les commentaires d'Eric Besnard pendant les matchs.

Des joueurs légendaires

- Jouez avec les plus grands joueurs de tous les temps : Jordan, Magic, Bird, Cousy et Chamberlain, ils sont tous de la partie et vous en retrouverez encore bien d'autres.

Remarque : pour en savoir plus sur NBA Live 2001 et sur d'autres jeux de la gamme, veuillez consulter le site Internet d'EA SPORTS à l'adresse suivante **www.easports.com**

TOUTES LES COMMANDES

Apprenez à maîtriser ces mouvements et devenez le meilleur basketteur de tous les temps.

Remarque : vous pouvez jouer à NBA Live 2001 en utilisant le joystick analogique gauche ou les touches directionnelles. Les deux fonctions sont toujours activées.

Entre-deux

Sauter	Touche ▲

En attaque (avec la balle)

Diriger le joueur	Touches directionnelles ou joystick analogique gauche.
Faire une passe (choix du destinataire à l'aide des touches directionnelles)	Touche ✖
Tirer (appuyer pour sauter, puis relâcher pour tirer ou appuyer brièvement pour feinter)	Touche ●
Dribble croisé (appuyer en continu pour dribbler entre les jambes ou appuyer brièvement pour un dribble croisé dans le dos)	Touche ■
Avancer dos au panier (appuyer en continu) ou tourner en dribblant (appuyer brièvement)	Touche ▲
Avancer en marchant	Touche **L1** + touches directionnelles ou joystick analogique gauche.
Course rapide	Touche **R1** + touches directionnelles ou joystick analogique gauche
Pas de feinte	Touche **R2** + appuyer brièvement sur les touches directionnelles ou sur le joystick analogique gauche.
Mouvement de feinte	Touche **R2** + touche correspondante ou joystick analogique gauche.
Demander un écran	Touche **SELECT** (de sélection).
Interrompre la partie et ouvrir le menu Pause	Touche **START** (de mise en marche)

- Passe directe à un joueur en particulier, appuyer sur la touche **L1** + touche ■, ✖, ● ou ▲
- Pour faire une passe en alley oop à un joueur près du panier, appuyer sur la touche **L2** + touche ✖
- Pour faire un **tir direct** (lay-up, dunk ou bras roulé près du panier), appuyer sur la touche **L2** + touche ■, ● ou ▲
- Pour sauter au rebond ou au contre, appuyer sur la touche ▲

Attaque sans balle (en mode bloqué sur un joueur)

En mode Bloquer joueur, vous ne contrôlez qu'un joueur tout au long du match. Lorsque vous n'avez pas la balle, utilisez les commandes répertoriées ci-dessous.

Remarque : le mode Bloquer joueur peut être choisi à n'importe quel moment au cours de la partie à partir du menu Pause. Pour davantage d'informations, se référer à la rubrique Menu Pause p. 16 et à la rubrique Bloquer joueur, p. 12.

Diriger un joueur	Touches directionnelles ou joystick analogique gauche.
Faire tirer le porteur de la balle contrôlé par la console	Touche ■
Sauter au rebond ou au contre	Touche ▲
Repousser	Touche ●
Appeler la passe par le joueur contrôlé par la console	Touche ✖
Poste haut	Touche **L2** + touches directionnelles ou joystick analogique gauche

Tactique

Pour choisir les dispositifs tactiques et les actions à mener	Touche **SELECT** + touche ■, ✖, ●, ▲, **L1**, **R1**, **L2** ou **R2**

Défense

Diriger un joueur	Touches directionnelles ou joystick analogique gauche
Intercepter la balle	Touche ■
Repousser	Touche ● (touche **R1** + ● pour plus d'agressivité)
Prendre le rebond ou aller au contre	Touche ▲
Autre joueur	Touche ✖ (avec les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour choisir le joueur)
Prendre le contrôle direct d'un défenseur	Touche **L1** + touche ■, ✖, ● ou ▲
Prendre le contrôle du défenseur le plus proche du panier	Touche **L2**
Faire face à l'adversaire que vous marquez	Touche **R2**
Demander une prise à deux	Touche **SELECT** (de sélection)

Lancers francs

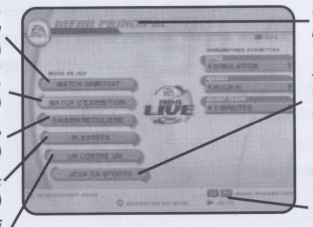
Tir	Touche ✖ ou touche ●

- Pour davantage d'informations, consulter la rubrique Lancers francs p. 14.

PREPARATION DE LA PARTIE

Menu principal

Vous pouvez, à partir du Menu principal, sélectionner un type de partie ou accéder à diverses options. L'action de NBA Live 2001 commence à partir de ce menu : que vous choisissiez un Match d'Exhibition ou que vous vouliez jouer une Saison ou les Playoffs. Vous pouvez même sauter toutes les activités pré-match et plonger au cœur de l'action en sélectionnant Match immédiat.



Pour jouer rapidement un match sélectionnez MATCH IMMEDIAT (voir p. 9)

Jouez un Match d'Exhibition (voir p. 9)

Jouez une Saison complète de NBA Live 2001 (voir p. 17)

Jouez les Playoffs (voir p. 20)

Défiez votre joueur favori de la NBA dans un match Un contre un (voir p. 22)

Paramètres du Menu principal (voir p.9).

Jeux EA SPORTS : visionnez les séquences des jeux EA SPORTS à venir.

Menu contextuel : lorsqu'il est utilisé, le Menu contextuel apparaît au bas de l'écran.

Paramètres du Menu principal

Les paramètres du Menu principal apparaissent sur le côté droit de l'écran Menu principal.

Remarque : les paramètres du Menu principal apparaissent dans tous les modes de jeu à l'exception des modes Match immédiat et Jeux EA SPORTS.

- Pour accéder aux paramètres du Menu principal, appuyez sur la touche **R1** ou sur la touche **L1** pour changer les colonnes.

STYLE : vous pouvez choisir de jouer un match de **SIMULATION** en retrouvant le même type de jeu que celui de la NBA, dans lequel les performances des joueurs affectent l'issue du match, ou de jouer un match en mode ARCADE dans lequel les performances du joueur dépendent de celui qui le dirige. Le mode ARCADE permet la réalisation de dunks monstrueux et offre une grande rapidité d'action.
NIVEAU : ce niveau vous permet de choisir votre niveau de jeu. **ROOKIE :** ce niveau est conseillé la première fois que l'on joue à NBA Live 2001 ; TITULAIRE : réservé à ceux qui ont dépassé le stade de débutant. Choisissez ALL STAR si vous estimez être à la hauteur ou sélectionnez SUPERSTAR et relevez le plus grand des défis sur le terrain.
DUREE DU QUART-TEMPS : choisissez la durée de votre quart-temps, entre 2 et 12 minutes. La durée par défaut est de **3** minutes.
QUART-TEMPS SIMULE : choisissez la durée de votre quart-temps simulé entre 2 et 12 minutes pour les matchs simulés. La durée par défaut est de **12** minutes (en mode Saison et en mode Playoffs uniquement) et les scores reflètent la durée choisie.
FORMAT DES PLAYOFFS : choisissez le format des playoffs: entre **5-7-7-7** (format NBA ; 5 matchs au cours du premier tour et 7 matchs dans chaque tour suivant), 1-1-1-1-1, 1-3-3-3-3 ou 3-5-5-5-5 (en modes Saison et Playoffs uniquement).
POINTS GAGNANTS : choisissez le nombre de points dont vous avez besoin pour gagner un match en mode Un contre un. Vous pouvez jouer **11**, 15 ou 21 points.
TERRAIN : vous pouvez jouer en Un contre un de **JOUR** ou de NUIT.
POSSESSION : lorsque vous jouez en Un contre un, définissez la possession après chaque score suivant la règle de la **BALLE AU PERDANT**, de la BALLE AU GAGNANT ou de l'APRES 3.

JOUER UN MATCH D'EXHIBITION

Disputez un match d'Exhibition entre deux équipes de votre choix. Jouez quatre quart-temps de basket du plus pur style NBA contre votre rival ou d'autres grandes équipes de la ligue. Les 29 équipes de la NBA, les équipes All Star de l'Ouest, de l'Est ainsi que les équipes All Star du passé sont représentées.

Match immédiat

- Si vous souhaitez passer toutes les activités précédant le jeu lors d'un match d'Exhibition, comme la configuration du match et le choix de l'équipe, lancez un match en mode immédiat avec des équipes sélectionnées de façon aléatoire.

Pour jouer un Match immédiat :

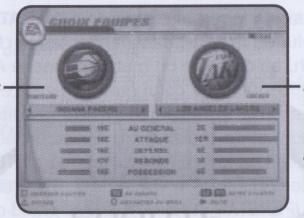
- A pártir du Menu principal, mettez en surbrillance l'option MATCH IMMEDIAT puis appuyez sur la touche ✖ ou sur la touche **START** (de mise en marche). L'écran Commandes de jeu apparaît. Déplacez votre manette de jeu sur l'équipe Locaux ou Visiteurs puis appuyez sur la touche **START** (de mise en marche). Les équipes rentrent sur le terrain et la partie commence. Pour davantage d'informations sur la partie, voir la rubrique Comment jouer p. 13.

Pour lancer un match d'Exhibition :

- A partir du Menu principal, faites défiler la liste jusqu'à MATCH D'EXHIBITION puis appuyez sur la touche **START** (de mise en marche) ou sur la touche ✖. L'écran Choix équipe apparaît.

Choix équipe

Choisissez les équipes Locaux et Visiteurs qui vont disputer le match.



Equipe Visiteurs et Equipe Locaux

Sélectionnez les équipes VISITEURS et LOCAUX (touches directionnelles **GAUCHE** / **DROITE** ou joystick analogique gauche) et visualisez la liste des équipes disponibles. Le logo de l'équipe apparaît sur l'écran Choix des équipes, une fois celle-ci sélectionnée.

- Pour déplacer la surbrillance de la colonne Visiteurs à la colonne Locaux, appuyez sur la touche **R1** ou sur la touche **L1**.
- Appuyez sur la touche **R2** pour une sélection aléatoire des équipes.
- Appuyez sur la touche ■ pour inverser les équipes Locaux et Visiteurs.

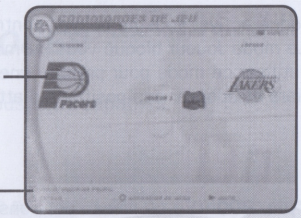
Niveau équipe

Ces barres de statistiques correspondent à la valeur de chacune des deux équipes. Utilisez ces barres pour choisir un adversaire à votre mesure.

- Pour entrer sur le terrain, allez sur l'écran Commandes de jeu (appuyez sur la touche **START** pour faire apparaître l'écran Commandes de jeu) une fois vos équipes sélectionnées.
- Pour revenir au Menu principal à partir de l'écran Choix équipe, appuyez sur la touche ▲.

Commandes de jeu

C'est là que vous choisissez une équipe à diriger dans le jeu. A partir de cet écran, vous pouvez aussi créer ou modifier un Profil.



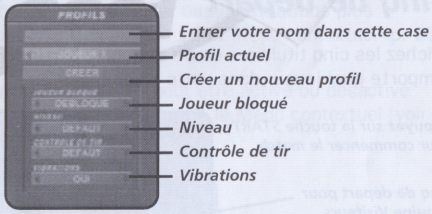
- Jusqu'à huit personne peuvent jouer à NBA Live 2001.

  Remarque : Pour faire une partie en mode multijoueur (entre 3 et 8 joueurs), vous devez insérer un connecteur multimanette (pour PlayStation® 2) dans le port de manette 1 de la console, une manette analogique (DUALSHOCK®2) dans le port de manette 1-A et les manettes supplémentaires dans les ports de manette 1-B, 1-C etc.

- Vous pouvez accéder à l'écran Cinq de départ en appuyant sur la touche **START** (de mise en marche).

Profil

Surveillez vos statistiques personnelles en créant un Profil.



Pour créer un nouveau Profil :

1. A partir de l'écran Commandes de jeu, déplacez l'icône représentant la manette sous l'une ou l'autre des 2 équipes puis appuyez sur la touche ✖. L'incrustation Profils apparaît à l'écran.
2. Allez sur CREER puis appuyez sur la touche ✖.
3. Dans la case du haut, utilisez les touches directionnelles **HAUT** / **BAS** et **GAUCHE** / **DROITE** ou le joystick analogique gauche pour créer ou modifier un nom. Appuyez sur la touche ✖ lorsque le nom est complet.
4. Choisissez les paramètres du Profil puis appuyez sur la touche **START** (de mise en marche). Le profil est terminé.

Remarque : votre profil n'est pas encore sauvegardé sur une memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2). Pour davantage d'informations, voir la rubrique Charger / Sauvegarder p. 27.

Joueur bloqué

Une fois le mode Joueur bloqué activé, vous ne pouvez contrôler qu'un seul poste tout au long de la partie. Le mode Joueur bloqué vous permet "d'incarner" votre joueur favori. Vous pouvez utiliser ce mode pour prendre une position, appeler une passe, choisir vos coéquipiers et adopter des positions d'attaque à proximité du panier.

Niveau

Choisissez votre niveau de jeu. **ROOKIE :** ce niveau est conseillé la première fois que l'on joue à NBA Live 2001 ; alors que le mode TITULAIRE est conseillé à ceux qui ont dépassé le stade de débutant. Choisissez ALL STAR si vous estimez être à la hauteur ou sélectionnez SUPERSTAR et relevez le plus grand des défis sur le terrain.

Contrôle de tir

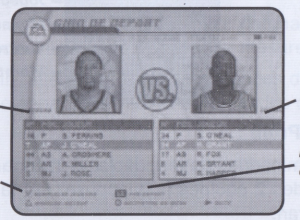
Le Contrôle de tir peut être réglé sur MANUEL ou **AUTO**. Le Contrôle de tir apparaît dans l'écran Options et dans l'incrustation Profil. Optez pour MANUEL pour tester vos chances de mettre un panier. En mode AUTO, la capacité du joueur à faire rentrer un panier dépend des statistiques de la NBA en la matière, et ceci, quoique fasse l'utilisateur.

Vibrations

Réglez la fonction Vibrations de votre manette analogique (DUALSHOCK®2) sur **OUI** / NON

Cinq de départ

Affichez les cinq titulaires de ce match. A partir de ce menu, vous pouvez remplacer n'importe quel joueur dans votre équipe.



Pour remplacer un joueur du Cinq de départ :

1. A partir de l'écran Cinq de départ, mettez en surbrillance le nom du joueur que vous souhaitez remplacer et appuyez sur la touche ✖. Une liste de remplaçants apparaît alors.
2. A partir de la liste des remplaçants, mettez en surbrillance le joueur que vous souhaitez ajouter au Cinq de départ puis appuyez sur la touche ✖. Le nouveau joueur est alors intégré au Cinq de départ. Le joueur d'origine rejoint la liste des remplaçants

- Pour revenir au Cinq de départ d'origine (par défaut), appuyez sur la touche **L2**.

COMMENT JOUER

Montrez leur de quoi vous êtes capables.

Entre-deux

Une fois les deux joueurs présentés, les deux pivots se rencontrent en milieu de terrain pour l'entre-deux.

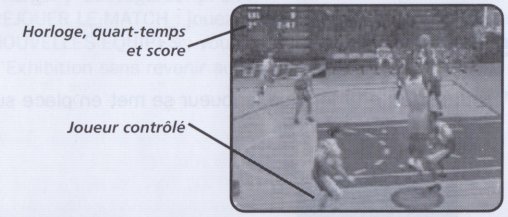
- Appuyez sur la touche ▲ pour prendre le rebond au cours de l'entre-deux au début du match.

Ecran de jeu

Dans le coin supérieur gauche de l'écran de jeu, vous verrez apparaître l'horloge du jeu avec le score.

Remarque : dans tous les modes de jeu ou au cours d'une partie, vous pouvez changer plusieurs options de jeu et plusieurs paramètres, à partir du menu Pause ou du Menu contextuel. Pour parvenir au menu Pause, appuyez sur la touche **START** (de mise en marche) au cours de la partie. La partie s'interrompt alors et une liste d'options apparaît. Lorsque vous êtes dans le Menu Pause, appuyez sur la touche ● pour faire apparaître le Menu contextuel, vous donnant accès à davantage de paramètres et d'options de jeu. Pour des informations plus détaillées, consulter les rubriques Menu Pause p. 16 et Menu contextuel p. 23.

Remarque : l'affichage en incrustation du score peut être activé ou désactivé (**OUI** / NON) à partir du menu **Paramètres>Options** via le Menu contextuel (voir la rubrique Menu contextuel p. 23).



- Si votre joueur est situé hors de l'écran, une flèche de la même couleur que votre pointeur apparaît au bord de l'écran et vous indique la direction dans laquelle se trouve votre joueur. Maintenez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche dans la direction opposée à celle de la flèche pour ramener votre joueur à l'écran.

Horloge des 24 secondes

Lors des possessions de balle en attaque, vous avez 24 secondes pour tirer. Si lorsque le chrono arrive à son terme, vous n'avez pas encore tiré, une "violation des 24 secondes" est comptée et votre équipe perd la possession de la balle. Si votre tir touche le cercle mais ne rentre pas, l'horloge est remise à zéro.

Remarque : l'horloge peut être activée ou désactivée (**(OUI** / NON)) à partir du menu **Paramètres>Règles** via le Menu contextuel. Pour davantage d'informations, consulter la rubrique Menu contextuel p. 23.

Fautes

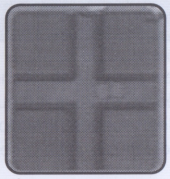
En cas de faute sur le terrain, un coup de sifflet est donné et la partie est interrompue. L'infraction est également affichée à l'écran.
Dans certains cas, les joueurs doivent effectuer des lancers francs après ces fautes. Dans le cas contraire, l'équipe contre qui la faute a été commise remet la balle en jeu.

- Lorsqu'une faute est commise sur un joueur sur le point de tirer, celui-ci se met en place sur la ligne des lancers. Si le tir original est rentré, le joueur est crédité des points du panier et se voit attribuer une tentative de lancers francs.
  Si le tir original est raté, le joueur se voit attribuer deux lancers francs (ou trois si la faute a été commise sur une tentative manquée à trois points).
- Les joueurs contre lesquels des fautes ont été commises bénéficient systématiquement de deux lancers francs si la défense a commis cinq fautes d'équipe ou plus au cours d'un même quart temps. Dans les deux dernières minutes d'un quart-temps, des lancers francs sont accordés sur la deuxième faute d'équipe. Les fautes offensives ne comptent pas comme fautes d'équipe.
- Après une faute flagrante, l'attaque se voit accorder deux lancers francs ainsi que la possession de la balle après la deuxième tentative de lancer franc.
- Si une équipe a commis deux fautes de défense illégale, l'autre équipe se voit accorder un lancer franc ainsi que la possession de la balle, après la tentative de lancer franc. Un avertissement est donné après la première violation. A la deuxième violation et pour chaque violation suivante, une faute technique sera comptée.

Lancers francs

Servez-vous du T-Meter™ pour régler le tir lorsque le joueur se met en place sur la ligne des lancers.

Pour arrêter la balle au centre du T-Meter, appuyez sur la touche ✖ ou ●.



Fin du quart-temps

A la fin de chaque quart-temps, vous pouvez consulter les statistiques globales ou par quart-temps des deux équipes et ce dans les catégories offensives et défensives.

- Utilisez les touches directionnelles **GAUCHE / DROITE** ou le joystick analogique gauche pour consulter les statistiques quart-temps par quart-temps. Appuyez sur la touche ■ pour passer d'une catégorie de statistiques à l'autre.
- Pour accéder à l'écran Fin du quart-temps, appuyez sur la touche **R2**.
- Pour revenir à la partie, appuyez sur la touche **START** (de mise en marche).

Fin du quart-temps / A la mi-temps

Les écrans Fin du quart-temps et A la mi-temps fonctionnent de la même façon que le menu Pause. Pour davantage d'informations, consulter la rubrique Menu Pause p. 16.

- Pour revenir à la partie, appuyez sur la touche **START** (de mise en marche).

Fin du match

A la fin du match, vous pouvez revoir toutes les statistiques du match, voir quel joueur est récompensé du titre de meilleur joueur du match, sauvegarder les profils, jouer la revanche ou sélectionner de nouvelles équipes pour un autre match d'Exhibition.

Joueur du match

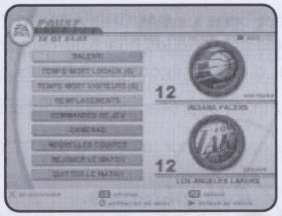
Affichez les statistiques du Joueur du match. Ces statistiques peuvent être consultées tout comme les Statistiques de la fin de Quart-temps (voir la page p. 15).

Résumé du match

RALENTI : revoyez la dernière action ayant eu lieu sur le terrain.
JOUEUR DU MATCH : revenez à l'écran Joueur du match.
SAUVER PROFIL UTILISATEUR : sauvegardez un profil sur votre memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2). Pour davantage d'informations, voir la rubrique Charger / Sauvegarder p. 27.
REJOUER LE MATCH : jouez un deuxième match entre les deux mêmes équipes.
NOUVELLES EQUIPES : vous pouvez choisir deux nouvelles équipes pour un match d'Exhibition sans revenir au Menu principal.

Menu Pause

Ce menu vous permet d'afficher diverses informations concernant plusieurs aspects du jeu et de régler les paramètres de jeu et autres options à votre guise.



- Au cours de la partie, appuyez sur la touche **START** pour passer au Menu Pause. Pour revenir au match à partir du Menu Pause, appuyez sur la touche **START** (de mise en marche).

RALENTI : revoyez l'action précédente et ce à partir de n'importe quel angle de vue.
TEMPS MORT LOCAUX : appelez un temps mort pour l'équipe des Locaux. Le nombre de temps mort restant apparaît entre parenthèses.
TEMPS MORT VISITEURS : appelez un temps mort pour l'équipe Visiteurs. Le nombre de temps mort restant apparaît entre parenthèses.
REMPLACEMENTS : faites rentrer un remplaçant du banc. Vous pouvez procéder à des remplacements lorsque l'horloge est arrêtée, c'est à dire entre les quart-temps , au cours d'un temps mort, après une faute ou sur une sortie de balle par exemple.

Pour effectuer un remplacement :

1. Interrompez la partie et sélectionnez l'option REMPLACEMENTS à partir de l'écran Pause. L'effectif apparaît. Les cinq premiers joueurs sont situés au sommet de la liste, les remplaçants étant situés en dessous.
2. Mettez en surbrillance le nom du joueur que vous souhaitez faire sortir et appuyez sur la touche ✖.
3. A partir de la même liste de joueurs, mettez en surbrillance le joueur que vous souhaitez faire rentrer et appuyez de nouveau sur la touche ✖. Les deux joueurs échangent alors leur place dans l'équipe.

COMMANDES DE JEU : sélectionnez une nouvelle fois une équipe à diriger pour le match en cours.

CAMERAS :

CAMERA : modifiez la configuration des caméras utilisées pour filmer le match. **CAM. SUSPENDUE :** il s'agit de l'option par défaut : elle permet de réaliser d'impressionnants gros plans de l'action sur le terrain. CAM. ACTION : filme l'action du dessus et de l'extrêmité du terrain. CAM. DIAGONALE : comme au bon vieux temps, le match est filmé d'un point de vue "isométrique". CAM. TRIBUNES : filme le match façon retransmission télévisée. CAM. PLONGEANTE : présente une vue d'ensemble du match. CAM. LATERALE : filme le match depuis le bord du terrain, presque au cœur de l'action.

NIVEAU DE ZOOM : permet de modifier le niveau de zoom de chaque caméra. Déplacez la commande vers la gauche pour faire un zoom arrière ou déplacez-la vers la droite pour faire un zoom avant. La plupart des caméras ont des niveaux de zoom minimum et maximum différents, le déplacement des glissières aura donc un effet différent selon le type de caméra utilisé.

SUIVI AVEC INVERSION : cette option n'est disponible qu'avec la vue Cam. action. Quand elle est activée **(OUI)**, les caméras suivent l'action et sont toujours dirigées dans le sens du jeu. Lorsque l'option est désactivée (NON) , elles restent pointées dans la même direction.

ANGLE OPPOSE : activez cette option (OUI) pour regarder le match en utilisant la caméra de votre choix, située de l'autre côté du terrain. L'option par défaut est **NON**.

ZOOM AUTO : activez ou désactivez cette option (OUI / **NON**). Si vous souhaitez que la caméra fasse un zoom avant, pour être plus proche de l'action lorsque la balle est envoyée vers le panier, choisissez l'option OUI. Cette option n'est pas disponible pour toutes les caméras.

NOUVELLES EQUIPES : pour quitter le match en cours et choisir de nouvelles équipes à partir de l'écran Choix équipe.
REJOUER LE MATCH : jouez un deuxième match avec les deux mêmes équipes.
QUITTER LE MATCH : pour quitter la partie et retourner au Menu principal.

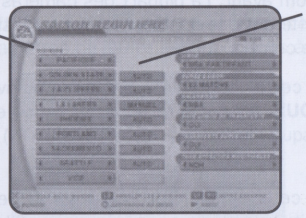
Modes de jeu

Outre les matchs d'Exhibition, NBA Live 2001 vous propose d'autres modes de jeu : Saison régulière, Playoffs et Un contre un.

Saison

Comparez vos talents sur le terrain à ceux de l'ensemble des joueurs de la ligue. Jouez une saison complète ou une partie de la saison avec une équipe ou avec l'ensemble des 29 équipes en quête du Titre NBA. En mode Saison, vous jouez le rôle de manager de l'équipe et de coach. Vous définissez les régles, effectuez les transferts et contrôlez la saison complète.

Commencer une nouvelle saison



Pour commencer une saison :

1. Dans le Menu principal mettez en surbrillance SAISON REGULIERE et appuyez sur la touche ✖ ou sur la touche **START** (de mise en marche). L'écran correspondant apparaît.
2. Dans la colonne Division, sélectionnez la ou les équipe(s) que vous souhaitez contrôler puis appuyez sur la touche ✖. L'option MANUEL apparaît à côté de chaque équipe contrôlée par le joueur.

- Vous pouvez contrôler jusqu'à 29 équipes en même temps.
- Pour changer de division, mettez en surbrillance l'option DIVISION puis utilisez les touches directionnelles **GAUCHE** / **DROITE** ou le joystick analogique gauche pour accéder aux autres divisions de la ligue.

3. Après avoir sélectionné votre (ou vos) équipe(s), appuyez sur la touche **L1** ou **R1** pour déplacer le curseur vers les paramètres de Structure de ligue et paramétrer votre saison. Pour davantage d'informations, consulter la rubrique Paramètres de Structure de ligue ci-dessous.
4. Appuyez sur la touche **START** (de mise en marche) pour accéder à l'écran Calendrier. A partir de cet écran, vous pouvez choisir un match du calendrier. Pour davantage d'informations, consulter la rubrique Calendrier p. 19.

Remarque : pour passer en mode Saison, vous devez sélectionner au moins une équipe à contrôler personnellement.

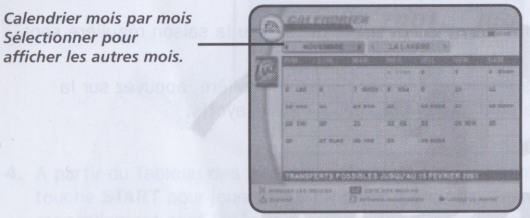
Paramètres de structure de ligue

LIGUE : choisissez le type de ligue **NBA PAR DEFAUT** ou choisissez l'option ligue PERSONNALISEE et attribuez les équipes de votre choix à d'autres divisions.
DUREE SAISON **:** jouez une saison régulière de 28, 56 ou **82** matchs. Si vous contrôlez une ligue Personnalisée, vous jouerez une saison COURTE, MOYENNE ou **LONGUE** au cours de laquelle le nombre de matchs dépendra du nombre d'équipes dans la ligue.
CALENDRIER **:** définissez un calendrier **NBA** selon la saison régulière NBA 2000 / 2001 ou laissez l'ordinateur organiser un calendrier ALEATOIRE.
DATE LIMITE DES TRANSFERTS : permet d'activer la limitation de la date des transferts. Lorsque l'option est activée (**OUI**), les transferts de joueurs ne peuvent être conclus une fois la date limite des tranferts dépassée. La date limite apparaît au bas de l'écran Calendrier. Lorsque l'option est désactivée (NON), les joueurs peuvent faire l'objet de transferts tout au long de la Saison et des Playoffs.

TRANSFERTS SURVEILLES : active ou désactive le blocage des transferts irréguliers. L'option activée **(OUI)**, la console bloque les transferts unilatéraux. L'option désactivée (NON), tous les transferts sont acceptés par la ligue.
TOUS EFFECTIFS MODIFIABLES : active ou désactive la permission de modifier les équipes contrôlées en mode AUTO. L'option activée (OUI) vous permet de modifier toutes les équipes contrôlées en mode AUTO. L'option désactivée (**NON**) ne vous permet de modifier que votre propre équipe.

Calendrier

Cet écran affiche le calendrier de tous les matchs de la saison. Vous pouvez faire défiler la liste des matchs par mois et observer les scores des matchs ayant été joués.



Jouer un match

Pour avancer dans la saison, vous pouvez jouer des rencontres ou en simuler d'autres.
Pour disputer un match en mode Saison :

- A partir de l'écran Calendrier, appuyez sur la touche **START** (de mise en mrache).

Remarque : si vous souhaitez ne pas jouer un match du calendrier, la console simulera l'issue de ce match pour vous.

Simuler un match

Il s'agit d'un outil pratique si vous souhaitez que la console simule l'équivalent d'une seule journée de match ou tous les matchs d'une semaine.
Pour simuler un match en mode Saison :

1. Faites défiler la liste des matchs du calendrier du mois en cours.
2. Sur le calendrier, mettez en surbrillance un match auquel vous souhaitez participer et appuyez sur la touche ✖. A partir de ce moment, la console va simuler tous les matchs ayant lieu avant celui auquel vous désirez participer.

Remarque : si vous souhaitez sauter le reste de la saison, appuyez sur la touche **R2** et allez directement participer aux playoffs (disponible seulement après qu'un match ait été joué ou simulé).

Pendant la saison

Au cours de la saison, vous pouvez contrôler n'importe quelle équipe, n'importe quel jour et à n'importe quel moment de l'année. Vous pouvez aussi effectuer des transferts de joueurs, recruter des agents libres ou changer les paramètres du jeu. Pour davantage d'informations sur les transferts, consulter la rubrique Menu contextuel p. 23.

Après la Saison régulière

Une fois la saison régulière terminée, les playoffs commencent.

Récompenses

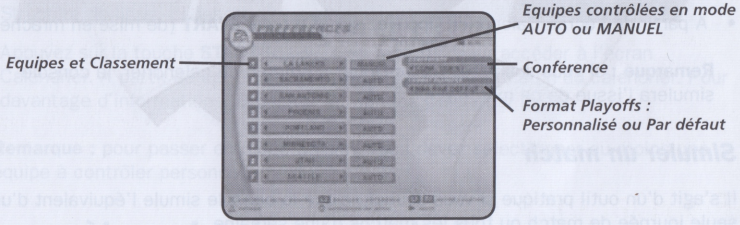
Avant le commencement des Playoffs, les récompenses de la saison régulière sont décernées par la ligue.

- Après avoir observé les récompenses de la saison régulière, appuyez sur la touche **START** (de mise en marche) pour passer aux playoffs.

Playoffs

Partez à la conquête du titre NBA en ne jouant que les playoffs. Vous pouvez jouer les playoffs par défaut ou déplacez vos équipes dans les deux conférences et vous créer ainsi des playoffs sur mesure.

Remarque : si vous jouez en mode Saison, le Tableau des playoffs apparaît après l'écran Récompenses.



Pour commencer les Playoffs :

1. A partir du Menu principal mettez PLAYOFFS en surbrillance et appuyez sur la touche ✖ ou sur la touche **START** (de mise en marche). L'écran correspondant apparaît.

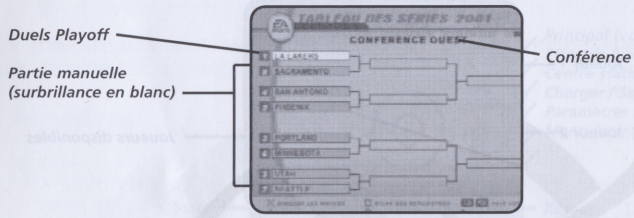
- Vous devez décider de la durée de vos playoffs avant de passer à l'écran Playoffs. Tous les autres paramètres peuvent être modifiés au moyen de l'option Playoffs à partir de l'icône Menu.

2. A partir de l'écran PREFERENCES, sélectionnez les équipes engagées dans les playoffs.

- Pour changer l'équipe en surbrillance, utilisez les touches directionnelles **HAUT** / **BAS** ou le joystick analogique gauche.

- Pour changer de conférence, appuyez sur la touche **L1** ou **R1**, sélectionnez CONFERENCE et utilisez les touches directionnelles **GAUCHE** / **DROITE** ou le joystick analogique gauche.
- Appuyez sur la touche **L1** ou **R1** de nouveau pour revenir à la colonne Equipe.
- Pour activer le contrôle manuel de l'équipe sélectionnée, appuyez sur la touche ✖.

3. Lorsque toutes les équipes ont été sélectionnées, appuyez sur la touche **START**. Le Tableau des playoffs apparaît.



4. A partir du Tableau des playoffs, sélectionnez votre conférence et appuyez sur la touche **START** pour jouer votre prochain match de playoff. Les matchs contrôlés manuellement sont joués, ceux gérés par la console sont simulés. Pour simuler un match non contrôlé par la console, appuyez sur la touche ✖.

- Pour voir les résultats des matchs de Playoff, sélectionnez un duel puis appuyez sur la touche ■ en la maintenant.

Remarque : si vous avez remporté une série de playoffs, votre équipe peut passer au tour suivant. En cas de défaite, vous pouvez visionner les résultats finaux des playoffs à partir l'écran Tableau des playoffs ou choisir de sélectionner une nouvelle équipe de playoff.

Remarque : pour commencer en mode Playoffs, vous devez choisir au moins une équipe non contrôlée par la console.

Fin d'un match de Playoffs

Après la Fin d'un match de Playoffs, l'écran Tableau des playoffs apparaît. Les résultats des Victoires / défaites de toutes les équipes sont affichées à côté du nom des équipes.

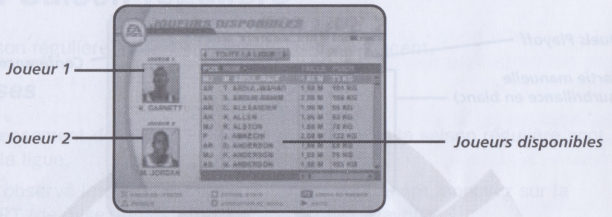
Fin du tour

- Si vous avez remporté votre tour, vous revenez à l'écran Tableau des playoffs où votre équipe se retrouve face à un nouvel adversaire.
- Si vous perdez une série, vos playoffs sont terminés. Une fois éliminé, une boîte de dialogue vous proposera de sélectionner une nouvelle équipe avec laquelle continuer les playoffs.

Un contre un

Défiez les meilleurs joueurs passés et présents de la NBA, à commencer par Michael Jordan lui-même. A vous de choisir les deux joueurs qui s'affrontent sur le terrain en Un contre un.

Remarque : les paramètres de Un contre un, (Niveau, Points gagnants, etc.) ne peuvent être réglés qu'à partir du Menu principal.



Pour jouer en Un contre un :

1. Mettez en surbrillance l'option UN CONTRE UN à partir du Menu principal, sélectionnez vos paramètres de jeu et appuyez sur la touche ✖ ou **START**. L'écran JOUEURS DISPONIBLES apparaît.
2. A partir de l'écran JOUEURS DISPONIBLES, sélectionnez les joueurs participant au match. Vous pouvez par exemple faire se rencontrer Kevin Garnett et Michael Jordan ou vous pouvez choisir deux autres joueurs à partir de la liste des Joueurs.

- Pour sélectionner un autre joueur, utilisez les touches directionnelles **GAUCHE / DROITE** ou le joystick analogique gauche pour mettre en surbrillance l'équipe de votre choix. Une fois l'équipe choisie, appuyez sur la touche ■. A partir de l'effectif d'équipe, choisissez votre nouveau joueur pour le Un contre un et appuyez sur la touche ✖. Une boîte de dialogue apparaît. A partir de cette boîte, sélectionnez JOUEUR 1 ou JOUEUR 2 et le nouveau joueur est introduit dans la partie.

3. Appuyez sur la touche **START** pour passer à l'écran Commandes de jeu.
4. Utilisez les touches directionnelles **GAUCHE / DROITE** ou le joystick analogique gauche pour sélectionner votre joueur à partir de l'écran Commandes de jeu et appuyez sur la touche **START** pour aller sur le terrain.

Sur le terrain

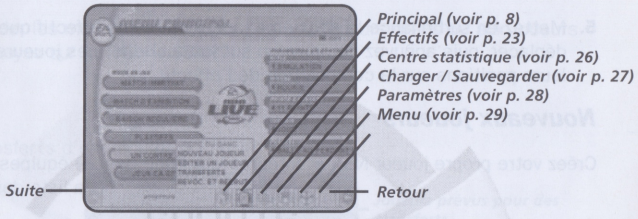
Lorsque le match commence, la première possession est attribuée à l'un des joueurs. Chaque panier rapporte un point, sauf ceux tirés de loin, qui comptent pour deux points. Le vainqueur doit l'emporter avec au moins deux points d'avance.

- Pour récupérer la balle après un panier (rendre la balle au joueur attaquant), appuyez sur la touche ✖, sur ✖ + **L1**, sur ✖ + **R1**, sur ✖ + **L2** ou sur ✖ + **R2**.
- Si vous récupérez la possession suite à une balle perdue, vous devez ressortir la balle au-delà de la ligne des 3 points. Une incrustation apparaît une fois que le joueur a tiré.

Menu contextuel

Le Menu contextuel apparaît sur tous les écrans de navigation et de Pause. A partir de ce menu, vous pouvez faire des changements d'effectif, créer et transférer des joueurs, consulter les statistiques d'un joueur, d'un match, d'une équipe, de votre joueur ainsi que celles de la ligue, mais aussi personnaliser vos paramètres de jeu, modifier vos stratégies, sauvegarder et charger des parties et consulter le générique.

- Pour accéder au Menu contextuel, appuyez sur la touche ●.



Remarque : les options grisées ne sont pas disponibles.

Principal

Menu principal

Quittez l'écran en cours et retournez au Menu principal.

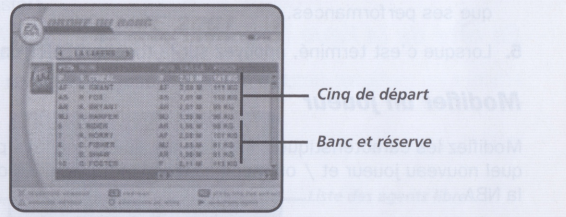
Générique

Consultez le générique de NBA Live 2001.

Effectifs

Ordre du banc

Réorganisez la composition des effectifs de toutes les équipes de la NBA.

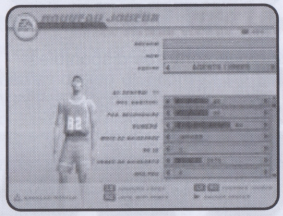


Pour réorganiser la composition de votre effectif :

1. A partir de l'option Effectif, mettez ORDRE DU BANC en surbrillance puis appuyez sur la touche ✖.
2. Utilisez les touches directionnelles **GAUCHE / DROITE** ou le joystick analogique gauche puis sélectionnez l'équipe dont vous souhaitez modifier l'effectif.
3. Appuyez sur la touche ■ pour accéder à la liste des joueurs.
4. Mettez en surbrillance l'un des deux joueurs dont vous souhaitez échanger les places puis appuyez sur la touche ✖.
5. Mettez en surbrillance le deuxième joueur du même effectif que vous souhaitez déplacer, puis appuyez de nouveau sur la touche ✖. Les joueurs échangent alors leurs positions sur la composition de l'effectif.

Nouveaux joueurs

Créez votre propre joueur NBA et intégrez-le à l'une des 29 équipes de la NBA ou à la liste des agents libres.



Pour créer un nouveau joueur :

1. A partir du menu Effectifs, sélectionnez NOUVEAU JOUEUR puis appuyez sur la touche ✖.
2. A partir de l'écran Nouveau Joueur, donnez un prénom à votre nouveau joueur en utilisant les touches directionnelles puis en appuyant sur la touche ✖. Trouvez-lui ensuite un nom de famille.
3. Après lui avoir donné un nom, choisissez une équipe, un poste, un numéro de maillot, le nombre d'années comme joueur professionnel, ainsi que son université et sa date de naissance.
4. Appuyez sur la touche **R2** et définissez l'apparence physique de votre joueur ainsi que ses performances.
5. Lorsque c'est terminé, appuyez sur la touche **START** pour sauvegarder le joueur.

Modifier un joueur

Modifiez les caractéristiques, l'apparence et les données personnelles de n'importe quel nouveau joueur et / ou modifiez les caractéristiques de n'importe quel joueur de la NBA.

Pour modifier un joueur :

1. A partir des effectifs, sélectionnez EDITER UN JOUEUR et appuyez sur la touche ✖. L'écran correspondant apparaît.

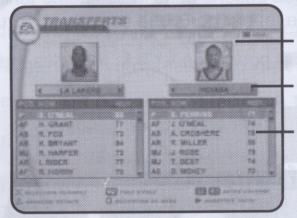
2. A partir de l'écran EDITER UN JOUEUR, modifiez le nom, les données personnelles, l'apparence et les performances des joueurs précédemment créés. Pour les joueurs de la NBA, toutes les données peuvent être modifiées à l'exception du nom et de l'apparence.

- Le nom des joueurs précédemment créés peut être modifié en utilisant les touches directionnelles ou le joystick analogique.
- La touche **R2** permet de faire défiler les données personnelles, l'apparence et les performances des joueurs créés et de faire défiler les données personnelles et les performances des joueurs de la NBA.

3. Pour sauvegarder les modifications apportées aux joueurs créés ou aux joueurs de la NBA, appuyez sur la touche **START**.

Transferts

Effectuez des transferts d'une équipe à l'autre.

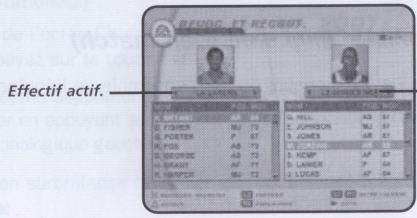


Pour transférer un joueur :

1. A partir du menu Effectifs, mettez en surbrillance TRANSFERTS et appuyez sur la touche ✖.
2. Utilisez les touches directionnelles **GAUCHE / DROITE** ou le joystick analogique gauche dans la première fenêtre et sélectionnez l'équipe qui possède le joueur que vous désirez transférer.
3. Appuyez sur la touche ■ pour accéder à la liste des joueurs.
4. Sélectionnez votre premier joueur dans cet effectif puis appuyez sur la touche ✖.
5. Appuyez sur la touche **L1** ou **R1** pour accéder à l'effectif de la deuxième fenêtre.
6. Après avoir trouvé le joueur que vous souhaitez transférer, appuyez sur la touche ✖ pour finaliser le transfert.

Révocation et recrutements

Recrutez un agent libre ou révoquez un joueur d'un effectif.



Pour révoquer un joueur :

1. A partir du menu Effectifs, mettez REVOCATIONS ET RECRUTEMENTS en surbrillance puis appuyez sur la touche ✖.
2. Utilisez les touches directionnelles **GAUCHE / DROITE** ou le joystick analogique gauche dans la première fenêtre et sélectionnez l'équipe qui possède le joueur que vous souhaitez révoquer.
3. Appuyez sur la touche ■ pour accéder à la liste des joueurs.
4. Sélectionnez un joueur de l'effectif puis appuyez sur la touche ✖. Le joueur est alors révoqué et ajouté à la liste des agents libres.

Pour recruter un agent libre :

1. A partir du menu Effectifs, mettez en surbrillance l'option REVOCATIONS ET RECRUTEMENTS puis appuyez sur la touche ✖.
2. Utilisez les touches L1 ou R1 puis les touches directionnelles GAUCHE / DROITE ou le joystick analogique gauche dans la deuxième fenêtre et sélectionnez l'équipe qui possède le joueur que vous souhaitez recruter.
3. Appuyez sur la touche ■ pour accéder à la liste des joueurs
4. Sélectionnez un joueur dans la liste puis appuyez sur la touche ✖. Le joueur est alors recruté et ajouté à l'effectif actif de l'équipe.

Centre statistique

Stats individuelles

Consultez les statistiques des équipes dans plusieurs catégories, offensives comme défensives.

Stats collectives

Consultez les statistiques de l'équipe dans plusieurs catégories, offensives comme défensives.

Stats perso

Consultez toutes les statistiques d'un Profil dans plusieurs catégories, offensives comme défensives.

En tête de la ligue (modes Saison et Playoffs uniquement)

Affichez les meilleurs éléments de la ligue dans différentes catégories de statistiques.

Tirs au panier (disponible uniquement en match)

Affichez tous les tirs tentés par des joueurs ou par l'ensemble de l'équipe.

Charger / Sauvegarder

Charger un fichier

Chargez votre Saison ou Playoffs, vos paramètres, Effectif et / ou Profil en cours, à partir de votre memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2).

Pour charger :

1. A partir de l'écran Charger / Sauvegarder, mettez en surbrillance CHARGEMENT, CHARGER PARAMETRES, CHARGER LES EFFECTIFS ou CHARGER PROFIL UTILISATEUR puis appuyez sur la touche ✖.
2. Une fois l'écran Charger ouvert, sélectionnez la fente pour MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) contenant le fichier que vous souhaitez charger en appuyant sur les touches directionnelles **GAUCHE / DROITE** ou sur le joystick analogique gauche.
3. Sélectionnez le fichier que vous souhaitez charger en appuyant sur la touche ✖.
4. Votre fichier est chargé à partir de votre memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2).

Sauvegarder un fichier

Sauvegardez votre Saison ou Playoffs, vos paramètres, Effectif et / ou Profil en cours, sur votre memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2).

Pour Sauvegarder :

1. A partir de l'écran Charger / Sauvegarder, mettez en surbrillance SAUVER SAISON / PLAYOFFS, SAUVER PARAMETRES, SAUVER EFFECTIFS ou SAUVER PROFIL UTILISATEUR puis appuyez sur la touche ✖.
2. Une fois l'écran Sauvegarder ouvert, sélectionnez l'emplacement où vous désirez sauvegarder votre fichier en appuyant sur les touches directionnelles **GAUCHE / DROITE** ou sur le joystick analogique gauche.
3. Mettez en surbrillance l'emplacement choisi puis appuyez sur la touche ✖.
4. Votre fichier est sauvegardé sur votre memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2).

Supprimer un fichier

Pour effacer un fichier de votre memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) :

1. A partir de l'écran Charger / Sauvegarder, sélectionnez SUPPRIMER UN FICHIER puis appuyez sur la touche ✖.
2. Quand l'écran Supprimer un fichier s'ouvre,sélectionnez le fichier que vous souhaitez supprimer en appuyant sur les touches directionnelles **GAUCHE / DROITE** ou sur le joystick analogique gauche.
3. Mettez en surbrillance le fichier que vous souhaitez supprimer puis appuyez sur la touche ✖.

4. Le fichier a été supprimé de votre memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2).

Paramètres

Règles

STYLE : vous pouvez choisir de jouer un match en mode **SIMULATION** en retrouvant les mêmes règles que celles de la NBA dans lequel les performances des joueurs affectent l'issue du match, ou de jouer un match en mode ARCADE dans lequel les performances du joueur dépendent de celui qui le dirige. Le mode ARCADE permet la réalisation de dunks monstrueux et offre une grande rapidité d'action.
FAUTES DEFENSIVES : cette glissière définit la probabilité de commettre des fautes défensives. Plus la glissière est vers la droite, plus le nombre de fautes sifflées est important.
FAUTES OFFENSIVES **:** cette glissière définit la probabilité de commettre des fautes offensives. Plus la glissière est vers la droite, plus le nombre de fautes sifflées est important.
AVANT EXCLUSION : définit le nombre de fautes provoquant la disqualification du joueur, entre 0 et 9. La valeur par défaut est de 6 fautes. La valeur 0 signifie qu'il n'y a pas de disqualification.
HORLOGE DES 24 S. : lorsque l'option est activée **(OUI)**, vous avez 24 secondes pour tenter un panier. L'horloge des 24 s. est remise à zéro chaque fois qu'un tir touche le panneau ou le bord du panier, qu'une faute est sifflée, que des points sont marqués ou qu'il y a changement de possession.
SORTIES DE BALLE : lorsque l'option est activée **(OUI)**, l'équipe qui laisse la balle sortir du terrain doit laisser à l'autre équipe la possession de la balle.
RETOURS EN ZONE : lorsque l'option est activée (OUI), un joueur en possession de la balle dans le camp adverse ne peut pas retourner dans sa moitié de terrain tant qu'il garde la balle.
MARCHER : bascule l'option des fautes pour Marcher sur **OUI** / NON. Une violation pour MARCHER est sifflée lorsqu'un joueur fait plus de deux pas en avançant avec la balle sans dribbler.
CONTRE ILLEGAL : lorsque l'option est activée **(OUI)**, un joueur défensif ne peut pas tenter d'arrêter une balle lorsqu'elle retombe en direction du panier.
DEFENSE ILLEGALE : permet d'activer ou de désactiver (**OUI** / NON) la Défense illégale. Lorsque l'option est activée (OUI), vous ne pouvez pas défendre en zone, vous devez faire une défense individuelle.
REGLE DES 3 S : lorsque l'option est activée (**OUI**), les joueurs offensifs doivent quitter la raquette dans les trois secondes après être rentrés dedans.
REGLE DES 5 S : lorsque l'option est activée (**OUI**), vous devez passer la balle à un coéquipier dans les cinq secondes sur les remises en jeu.
REGLE DES 10 S : lorsque l'option est activée (**OUI**), vous avez 10 secondes pour faire circuler la balle au-delà de la ligne de milieu de terrain après la remise en jeu du fond du terrain.
FATIGUE PHYSIQUE : lorsque l'option est activée (**OUI**), vos joueurs se fatiguent, vous devez donc les remplacer ou risquer d'en subir les conséquences.
BLESSURES : lorsque l'option est activée (**OUI**), vos joueurs sont sujets aux blessures.

Options

VOL MUSIQUE INTERFACE : permet de régler le volume de la musique associée aux écrans de menus.
VOL DE LA MUSIQUE EN MATCH : permet de régler le volume de la musique au cours des matchs.
VOLUME DES VOIX : permet de régler le volume des voix au cours des matchs.
ANNONCEUR OFFICIEL : permet de régler le volume des annonces du speaker du stade.
EFFETS SONORES : permet de régler le volume des effets sonores du jeu.
VOLUME FOULE : permet de régler le volume des effets sonores des spectateurs.
RALENTI AUTOMATIQUE : permet de régler la fréquence des ralentis après qu'une séquence de jeu ait été montrée.
ARRETS DE JEU : permet de régler la fréquence des vidéos se déroulant lorsque le jeu est arrêté.
SCORE EN INCRUSTATION : l'option est activée (**OUI**), le score du match apparaît à l'écran au cours du jeu.
JOUEURS INDENTIFIES PAR : permet d'identifier les joueurs que vous contrôlez par leur NOM, POSTE, NUMERO, N° DE POSTE, PSEUDO ou de régler l'identificateur du joueur sur **AUCUN**.
IDENTIFICATION : permet de choisir si l'identification s'applique au JOUEUR ACTIF, à l'EQUIPE ACTIVE ou à TOUS.
SCORES SERRES : l'option activée (OUI), permet d'éviter les matchs avec de trop grands écarts de score. L'option **NON** est l'option par défaut.
CONTROLE DE TIR : permet de régler le Contrôle de tir sur MANUEL / **AUTO**. En mode MANUEL, la position du joueur et l'endroit d'où il shoote déterminent la probabilité de marquer. En mode AUTO, en revanche, la probabilité de réussite du tir est déterminée par les statistiques NBA du joueur et par ses aptitudes.

Menu

Calendrier (En mode Saison uniquement)

Affichez le calendrier de la saison pour toutes les équipes.

Saison régulière (en mode Saison uniquement)

Revenez à l'écran Saison régulière

Liste des blessures (en modes Saison et Playoffs uniquement)

Accédez à la liste des blessures pour tous les joueurs.

Bilan des rencontres (en mode Saison uniquement)

Revoyez le résumé du dernier match joué.

Classements (en mode Saison uniquement)

Affichez les classements de la ligue pour toutes les divisions et pour chaque conférence.

Tableau des séries (mode Playoffs)

Affichez le tableau des Playoffs.

Playoffs (mode Playoffs)

Revenez à l'écran PREFERENCES

Stratégie

Stratégie d'équipes

Pour contrôler la stratégie et les tactiques des deux équipes, sélectionnez le menu STRATEGIE à partir du menu contextuel du menu Pause. Les paramètres de l'équipe Locaux sont inscrits à gauche et les paramètres de l'équipe Visiteurs sont inscrits à droite.

- Pour configurer les dispositifs et tactiques offensifs, sélectionnez STRATEGIE OFFENSIVE dans le menu Stratégie.
- Pour configurer les dispositifs défensifs, sélectionnez STRATEGIE DEFENSIVE dans le menu Stratégie.

STRATEGIE OFFENSIVE : réglez l'option sur **CHOIX AUTO** pour que la console prenne en charge les dispositifs et tactiques ou utilisez les touches directionnelles GAUCHE / DROITE ou le joystick analogique pour sélectionner un dispositif particulier.

STRATEGIE DEFENSIVE : réglez l'option sur **CHOIX AUTO** pour que la console prenne en charge les dispositifs et tactiques ou utilisez les touches directionnelles GAUCHE / DROITE ou le joystick analogique pour sélectionner un dispositif particulier.

CARRE DEFENSIF : réglez l'option Carré défensif sur OUI pour disposer de plus de rebonds défensifs ou sur NON pour favoriser les contre-attaques. Avec l'option **AUTO** c'est la console qui en décide.

MONTEE RAPIDE : réglez l'option sur OUI pour se concentrer sur les rebonds offensifs ou sur NON pour revenir en défense plus rapidement. Avec l'option **AUTO** c'est la console qui en décide.

REMPLACEMENTS AUTO : permet de régler l'option de remplacement automatique des joueurs sur **OUI** / NON. Lorsque l'option est activée (OUI), la console remplace automatiquement les joueurs.

AVIS DE REMPLACEMENT : permet de régler l'option d'annonce de remplacement automatique des joueurs sur **OUI** / NON. Lorsque l'option est activée (OUI), vous êtes tenu informé des remplacements.

TACTIQUES ANNONCEES : permet de régler l'option d'annonce des changements de stratégie sur OUI / **NON**. Lorsque l'option est activée (OUI), la tactique mise en œuvre est annoncée à l'écran, en incrustation.

Stratégie offensive

Cet écran vous permet d'affecter des Tactiques rapides à des touches de la manette pour des changements de stratégie au cours de la partie. A chaque commande peut être affectée une action simple comme une tactique rapide.

ASTUCE EA : utilisez les Tactiques rapides pour mettre en place des tactiques simples nécessitant peu de joueurs.

Lorsque vous sélectionnez les dispositifs et les tactiques, des schémas animés indiquent le déplacement des joueurs et de la balle. Vous trouverez dans ces schémas :

1 **Meneur de jeu**
2 **Arrière**
3 **Ailier shooteur**
4 **Ailier fort**
5 **Pivot**

- Pour afficher les joueurs par numéro de poste, sélectionnez l'option N° DE POSTE à partir de la liste déroulante.

La console utilise systématiquement la tactique appelée et ce, jusqu'à ce que vous en sélectionniez une autre ou que vous optiez pour un dispositif différent. En sélectionnant l'option **AUTO** pour les tactiques, la console choisit de façon aléatoire une tactique pour la partie.

- Pour parcourir les différentes tactiques disponibles, mettez une touche en surbrillance puis utilisez les touches GAUCHE et DROITE pour afficher les autres tactiques.
- Pour changer de stratégie au cours de la partie, appuyez sur la touche SELECT + sur la touche appropriée.

Stratégie défensive

En défense, vous affectez des dispositifs dans un écran très semblable à l'écran Stratégie offensive.

Duels défensifs

Par défaut, les joueurs marquent leur vis-à-vis de l'équipe adverse. Par exemple, votre meneur de jeu marque le meneur de l'autre équipe. Cet écran vous permet de déterminer quel défenseur doit marquer quel attaquant et si celui-ci doit être pris à deux.

Pour sélectionner des options de duel et de pressing défensifs :

1. Mettez en surbrillance le joueur de l'équipe adverse pour lequel vous voulez modifier le marquage.
2. Utilisez les touches L2 et R2 pour modifier les prises à 2 et le pressing
3. Si vous désirez que l'un de vos joueurs défende sur un adversaire autre que son vis-à-vis. Mettez en surbillance son vis-à-vis, appuyez sur ✖ puis mettez en surbrillance le nouvel adversaire que vous désirez lui assigner et appuyez sur ✖.

Retour

Revenez au menu et / ou à l'écran précédent.

Suite

Passez au menu et / ou à l'écran suivant.

GÉNÉRIQUE

Orchestre NBA : Traz Damji claviers, Percussion et Programmation ; Marc Rogers, Basse ; Phil Robertson, Batterie ; Vince Mai, Trompette ; Dennis Esson, Trombone; Saki Kaskas, Guitare ; Chris Gestrin, Orgue Hammond
Rédaction et commentaires "Play-By-Play" : Don Poier et Robert Elliott
Conception de l'emballage : Popgun Design
Photographie de la couverture du boîtier : Jeff Reinking/Photos NBA
Modèle pour la capture des mouvements : Kevin Garnett
Voix française : Eric Besnard
Enregistrements / Edition en France : Le Lotus Rose
Vidéos d'intro et de fin : Bill Morrison, Process Media Labs

LOCALISATION FRANCE
Responsable localisation : Christine Jean
Coordinatrice de la traduction : Maëlenn Lumineau
Traduction : Vincent Regnault
Coordinateur des tests : Laurent Gibert
Testeurs LT : Stéphane Tachon, Min-Manh Cao
Testeurs CQC : Samy "Hardaway" Ben Romdhane, Bruno "Bogues" Bocquin, Franck "Garnett" Badin, Laurent "Divac" Gibert, Lionel "Jordan" Berrodier
Studio d'enregistrement : Lotus Rose (Paris)
Commentaires : Eric Besnard

LOCALISATION EUROPE
Responsable localisation logiciel : Sam Yazmadjian
Responsable audio : David Lapp
Chef de projet localisation : Sandra Picaper
Chef de projet LT : Sylvain Caburrosso
Superviseur CQC : Richard Gallagher

La Musique de NBA Live 2001

"Unstoppable". Interprété par Montell Jordan. Ecrit par Montell Jordan. Produit par Montell Jordan et The Humble Brothers (Traz Damji et Ken Marshall). © 2000 Famous Music Corp./ Montell Jordan Music (ASCAP). Enregistré avec l'aimable autorisation de Def Soul Records. Sous licence de Universal Music Enterprises.
"Do the Freak". Interprété par Bootsy Collins. Ecrit par Bootsy Collins, Boogieman, Ralph Petter, Andreas Dombrowski, Stephan Haramina, Harrison Tay et Terry L. Wiggins. © 1997 Edition Tonofen (GEMA), Mush-A-Mug Music (BMI) & AMV Alster Musikverlag Jens M. Wegener (GEMA). Administré par Warner-Tamerlane Publishing Corp. (BMI). Tous droits réservés. Utilisation autorisée. Enregistré avec l'aimable autorisation de Bootzilla Productions.
"Off the Hook featuring Brixx". Interprété par Bootsy Collins. Ecrit par Bootsy Collins, Boogieman, Sebastian Hackert, Ralph Petter, Ildiko Basa. © 1997 Edition Tonofen (GEMA), AMV Alster Musikverlag Jens M Wegener (GEMA) & Edition Premium Blend (GEMA). Mush-a-Mug Music administré par Universal - Songs of PolyGram International, Inc.(BMI), Tous droits réservés. Utilisation autorisée. Enregistré avec l'aimable autorisation de Bootzilla Productions.
"Let's Ride". Interprété par Choclair. Ecrit par Jason Harrow et Kareem Blake. © 1999 One Man Music (ASCAP), Warner/Chappell Music Canada Ltd. (CAPAC). & Melt in Ya Mouth (SOCAN). Tous droits au nom de One Man Music (ASCAP) & Warner/Chappell Music Canada Ltd. (CAPAC) administrés par WB Music Corp. (ASCAP). Tous droits réservés. Utilisation autorisée. Saukrates apparaît avec l'aimable autorisation de Capital Hill Music Inc. (P) 1999 Sous licence de Virgin/EMI Music Canada.

Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

Avertissement

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.
CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.
CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.
CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le produit logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée au dos de ce document, accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.
Cette garantie complète, et n'affecte pas, vos droits statutaires.
Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un

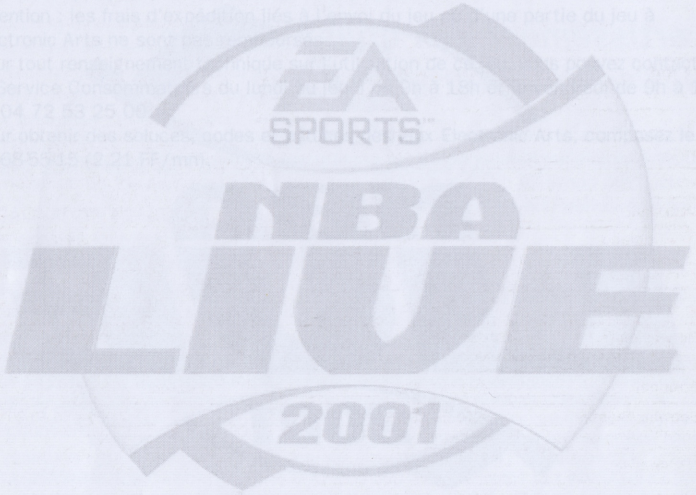
mauvais traitement.

Retour après la garantie

Pour faire remplacer les supports endommagés après la période de garantie et dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD original à l'adresse mentionnée ci-dessous accompagné de la photocopie de la preuve d'achat et d'un chèque, d'un eurochèque ou d'un mandat de 100 FF par CD ou 200 FF par jeu de CD (deux ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts.
Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.
Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom et votre adresse.
Electronic Arts France, service consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex
Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés.
Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le Service Consommateurs du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h au 04 72 53 25 00.
Pour obtenir des soluces, codes et astuces des jeux Electronic Arts, composez le 08-36-68-55-15 (2,21 FF/mn).

Logiciel et documentation © 2000 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés.
"PlayStation" et le logo "PS" sont de marques déposées et DUALSHOCK est une marque commerciale de Sony Computer Entertainment Inc.
EA SPORTS, le logo EA SPORTS, "if it's in the game, it's in the game" et le "T-Meter" sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays."
Les logos de la NBA et des équipes de la NBA utilisées dans ce jeu sont des marques commerciales, créations protégées par les lois du copyright et autres formes de propriété intellectuelle appartenant à NBA Properties, Inc. ainsi qu'aux équipes concernées et ne peuvent être utilisées, en tout ou en partie, sans le consentement écrit préalable de la NBA Properties, Inc. © 2000 NBA Properties, Inc.Tous droits réservés.
Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

EA GAMES™ est une marque d'Electronic Arts™.



Customer Service Numbers — Games Hotlines

• Australia	1902 262 662	1902 261 600*

* Sirius calls are charged at $1.65 per min inc GST 7 days a week 10am - 8pm.
Calls from mobile or public phones are higher. If you are under 18 years of age parental consent is required.

• Belgique/België/Belgien	011/301 306	Please contact your local distributor
• Danmark	+45 33 26 68 20	80 88 07 89
• Deutschland	01805 / 766 977	0190 - 776633**

**2,42 DM/Min., Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.

• España	(91) 754 55 40	
• France	0803 843 843	08 36 68 55 15**

** (2,21FF la minute).

• Greece	(00 301) 6777701	Please contact your local distributor
• Ireland	(01) 4054022	1 560 923 580*

*Calls are charged at 75p per minute. Please ask the permission of whoever pays the bill before you call.

• Israel		Please contact your local distributor
• Italia	147 828384	Please contact your local distributor
• Malta		Please contact your local distributor
• Nederland	0495 574 817	00800 940 55555
• New Zealand	(09) 415 2447	0900 58885*

* Gamewizz calls are charged at $1.99 per min inc GST 7 days a week 9am - 8pm.
Calls from mobile or public phones are higher. If you are under 18 years of age parental consent is required.

• Norge	2336 6600	800 13 897
• Österreich	0450 199 000 500*	0049-2408-940 555

* Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.

• Portugal	(01) 318 7450	Please contact your local distributor
• Schweiz/Suisse	0900 55 20 55	0900 - 55 40 20**

** SFr 2,00/Min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen

• South Africa		+ 27 11 516 8300
• Suomi	0600 411911*	Please contact your local distributor

" 4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"

• Sverige	08-587 610 00	Please contact your local distributor
• UK	08705 99 88 77	09067 53 22 53

*Calls are charged at 75p per minute. Please ask the permission of whoever pays the bill before you call.

LET THE GAMES BEGIN...

WWW.EASPORTS.EA.COM

SLES-50023

© 2000 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés.

"PlayStation", "△○×□", and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

5030931024856

EAP0503306M